三国志演義Ⅱ
マニュアル

このたびは『三国志演義２』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

プレイする前に、まずは本マニュアルをよくお読みいただき、操作方法および内容をご理解して下さい。

本製品の構成

ユーザーズマニュアル	１冊
ゲームディスク	３枚
アンケート葉書	１枚

ロードの方法

　１、本体、ディスプレイの電源を入れます。

　２、ラベルにディスクＡと書いてあるディスクをドライブＡに入れます。

　　ラベルにディスクＢと書いてあるディスクをドライブＢに入れます。

　３、リセットボタンを押します。ディスクが回転したのち、自動的にプログラムがロードされます。

【ご注意】

　　ハードディスクをおつけになっていらっしゃる方はハードディスクがＣドライブになるように設定してください。

外付けの場合、ハードディスクの電源を切ってみてください。

内蔵の場合、

　（例）・・・ＰＣ９８２１など

ハードディスクのついたＰＣ９８２１など、ハードディスクが優先して（Ａドライブになっている）ソフトが動作しない場合があるかと思います。

その場合には、

１、ＨＥＬＰキーを押しながら、電源を入れる。

２、システムセットアップメニューが出たら、

　●２ページ目の「メモリスイッチ」を「保持する」にしてください

　●２ページ目の「内蔵固定ディスク」を「切り離す」にしてください

３、そのあと、リセットして

４、本ゲームディスクを入れてみてください。

　　ゲームは作動すると思います。

詳しくは次頁をご覧ください。

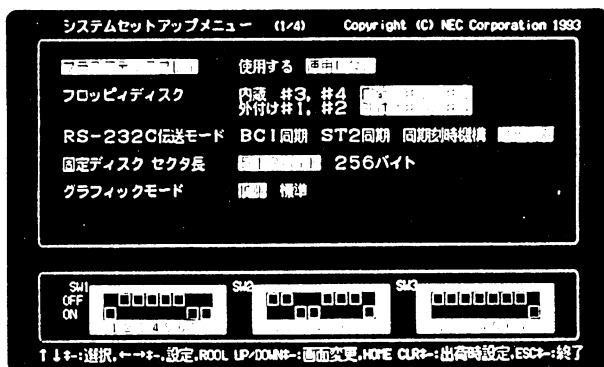
●システムセットアップメニューの起動方法

　＊電源がＯＦＦの場合

　　ＨＥＬＰキーを押しながら電源スイッチをＯＮにします。

　＊すでに電源がＯＮになっている場合

　　ＨＥＬＰキーを押しながらリセットスイッチを押します。

システムセットアップメニューを起動すると、下の画面が表示されます。

「システムセットアップメニュー」は、４つの画面で構成されています。ソフトウエアディップスイッチには、ＳＷ１－ＳＷ３まで３つのスイッチがあり、ひとつのスイッチの機能をひとつの画面に表示します。

従って、上図はＳＷ１のものであり、↓カーソルを下まで持っていくと次の画面が表示されます。すなわち、ＳＷ２の画面です。

ここで、

●「メモリスイッチ」を「保持する」にしてください

●「内蔵固定ディスク」を「切り離す」にしてください

そのあと、リセットして

本ゲームディスクを入れてみてください。

　ゲームは作動すると思います。

■その他注意事項いろいろ

【ご注意】

ガーベージコレクションについて

　サウンドボードをお付けになっておられる方で、ゲームプレイ中にまれに、ゲームが一時中断したような状態になることがあります。これは、「ガーベージ・コレクション」といって、プログラムを処理する時間ですので、しばらくお待ちになってください。ゲームは再開されます。

【ご注意】

注：最近のパソコンでＰＣ９８２１やＰＣ９８０１ＢＡは異常にＣＰＵが早く、このため、主人公キャラクタの歩行が思うようにいかない場合は、ＣＰＵをｍｉｄｄｌｅとかｌｏｗにしてプレイしてください。

【ご注意】

注：１、ディスクＡにはプロテクトシールは貼っていません。これは、データをセーブするためですので、ディスクＡにはプロテクトシールを貼らないように願います。

　　２、ゲームをやめる場合はディスクが回転していない時にデイスクを抜いてください。

【ＮＥＣ純正サウンドボードを実装中のお客様へ】

サウンドボードを実装しているのに音楽がならないというお便りをしばしばいただいております。

この場合、ご面倒でも下記のことを実施ください。

１、パソコンの電源を切った状態で、

　ディップスイッチ２の５をＯＮ（下向き）にする。

２、パソコンの電源を入れる。

３、ユーティリティディスク（システムディスクの場合もあります）を立上げる。

（１）　ｒｕｎ　“ｍｅｎｕ”

（２）　“メモリスイッチの設定”を選択　ｒｅｔｕｒｎ

（３）　“拡張ホード”を選択　ｒｅｔｕｒｎ

（４）　“サウンドボード”を（使う）にする　ｒｅｔｕｒｎ

（５）　ＥＳＣキーを押す

（６）　“終了”を選択　ｒｅｔｕｒｎ

注：最近のＰＣ９８０１シリーズでは（ＤＡ、ＤＸ、ＦＡ、ＦＸ、ＢＡ、ＢＸ）にはユーティリティディスクがパソコン購入時についていません。購入するようになっていますので、ご注意ください。

４、ドライブ１にあるユーティリティディスク（システムディスクの場合もあります）を抜いて、

　ドライブ１に『三国志演義２』のディスクＡを入れる。

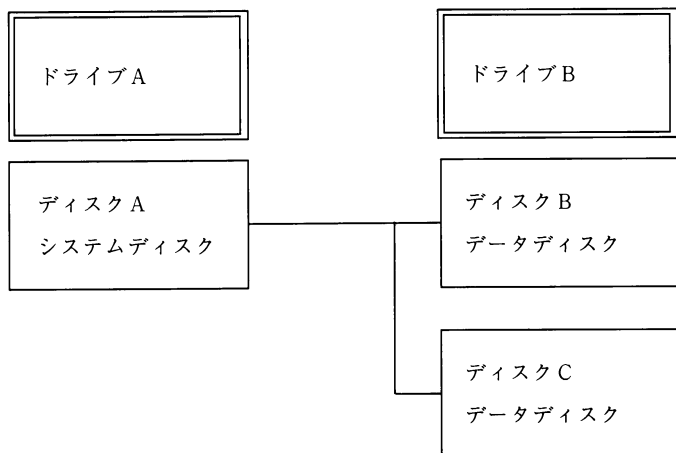
　ドライブ２に『三国志演義２』のディスクＢを入れる。

５、リセットする。

６、ゲームは自動的に始まります。

注：ＰＣ９８０１ＤＸ、ＤＡ、ＦＡ、２８６ＶＪ、３８６ＧＥなど初めから音源ボードがついているものは、こんな事をする必要はありません。パソコン出荷当時（購入時）のディップスイッチの状態で音楽は自動的になるようになっています。

が、また最近、ＰＣ９８０１ＢＡ、ＢＸなどの新製品が出ましたが、今度はまたまた、音源ボードがつかなくなりました。ご注意ください。

■ディスク３枚の具体的仕組みは次のようになっています。

ディスクAは、初めてプレイする時も、ゲームの続きからする時も常にドライブ１（ドライブAのこと）に入っています。
ディスクBには、ＳＬＧの主要データとＲＰＧの第一部データが入っています。
ディスクCには、ＲＰＧの第二部データが入っています。

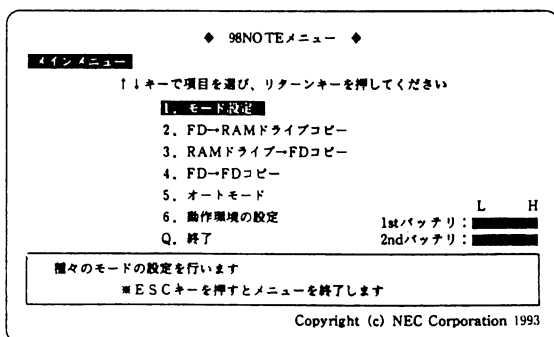
電源を入れられて、いざ、前回のゲームの続きをしようというときは、たとえ、ＲＰＧが第二部にさしかかっていようと、最初は、ドライブAには、ディスクAを、ドライブBには、ディスクBをお入れください。

あとは、指示によって、ディスクを入れ換えて下さい。

『三国志演義２』を９８ノートで使用するには

【ＲＡＭドライブ＋１フロッピーで使用】

１、まず、９８ＮＯＴＥのメニューを出す。(ガイドブック参照)

［ HELP ］キーを押しながら電源（POWER）を押すと下のような９８ノートのメニューが表示されます。

２．ＦＤ→ＲＡＭドライブコピーの項目を選び『三国志演義２』のＤＩＳＫ［A］をＲＡＭドライブにコピーする。

２、モード設定は次のようにして下さい。

１、ＲＡＭドライブ用メモリの使用→　ＲＡＭドライブ
２、システム起動装置の指定Ⅰ→　標準
３、システム起動装置の指定Ⅱ→　ＲＡＭドライブ
４、第一ドライブの指定→　ＲＡＭドライブ
５、ＲＡＭドライブライトプロテクト→　しない
６、内臓モデムボードの設定→　しない

３、『三国志演義２』を起動するには、ディスクドライブに『三国志演義２』のＢを入れ、リセットスイッチを押す。

【ご注意】

データの登録はＲＡＭドライブ（ディスクＡ）に保存されます。他のソフトにＲＡＭドライブを使用したり、バックアップの電源が切れるとデータが失われますから、メニューの［３、ＲＡＭドライブ→ＦＤコピー］でＲＡＭドライブの内容をディスクＡへコピーしてください。

【ご注意】

ハードディスク内蔵の９８ノートの場合、

（例）

●メインメニューの「６・動作環境の設定」を選択する。

●「ディップスイッチの設定」を選択する。

●ＳＷ２の５をＯＮにする。

つまり、「メモリスイッチ」を「保持する」にしたことになります。

●ＳＷ２の６をＯＮにする。

つまり、「内蔵固定ディスク」を「切り離す」にしたことになります。

そのあと、リセットして

本ゲームディスクを入れてみてください。

ゲームは作動すると思います。

目　　　次

■はじめに

前回の『三国志演義１』は、初のＳＬＧ＋ＲＰＧ合体ゲームということで、大変な好評をはくしました。

今回は、ＳＬＧ、ＲＰＧの充実に力をそそぎ、加えて、異色の「株式投資」と、「行軍、退却過程」をゲームに組み込みました。

おかげで、大変なデータ量になってしまい、セーブに時間を要することとなりました。

レベルも１から７までもうけ、緊迫の領土争いと、お笑いを含んだゆとりの中のＲＰＧで、パフォーマンスのゲームが出来たものと信じております。

どうぞ、プレイされてみて、ご意見などがあれば、アンケートハガキをお送りくださいませ。

さて、舞台です。

三国時代は、後漢末の乱世、２世紀末から３世紀前半にかけてのものですが、このゲームでは、董卓が洛陽を焼き、都を長安にうつし、そのあとすぐ、腹心の部下・呂布に命を奪われた頃、そうして、各地の群雄達が漢時代が終わった事を悟り、ひょっとしたら、自分が天子になれるのではないかという欲望に目覚めようとした頃、すなわち１９２年からゲームが始まります。

さて、

ＳＬＧとＲＰＧの合体ゲーム・・・？

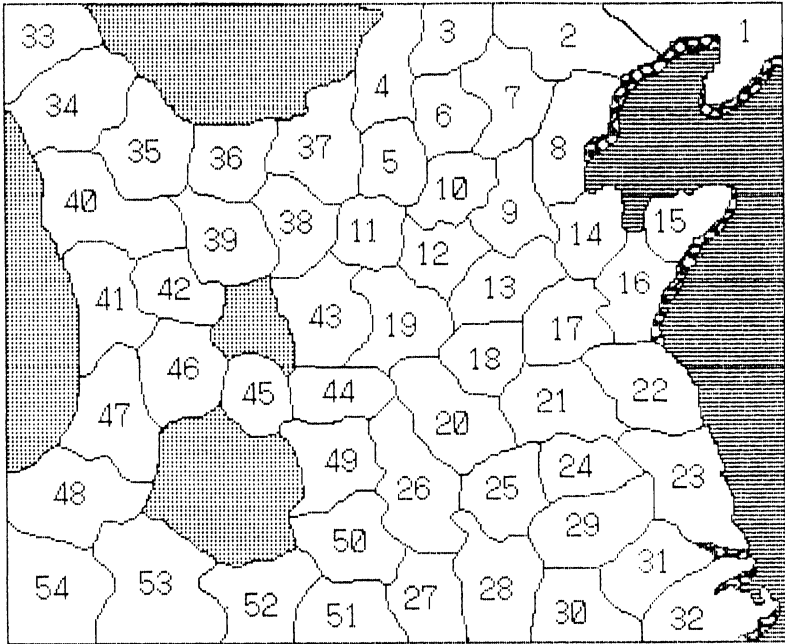
をまだプレイされた事のない人に説明します。

プレイヤーは、ＳＬＧで君主を演じ、ＲＰＧで一武将を演じます。つまり、一人二役をやってもらうわけです。

君主の役目はＳＬＧで内政、行軍、合戦、勢力圏拡張、ひいては中国全土を統一という目的を持っています。一方の武将は、命じられて旅に出ます。有能な人物を捜し、勧誘し、自軍に迎え入れ、はたまたおいしいアイテム、金などをみつけて本国に送り、いわば、ＳＬＧを陰でささえる内助の功的存在です。

さてさて、動乱の中国をあなたは治める事が出来るでしょうか・・・

第一章　ゲームの構成

1、ゲームマップ

2、ゲームの設定

ゲームは１９２年春から始まります。

プレイヤーは、１０君主のうちの１人を選んでプレイします。

（ゲームには、１１君主いますが、プレイヤーの選べるのは１０君主）

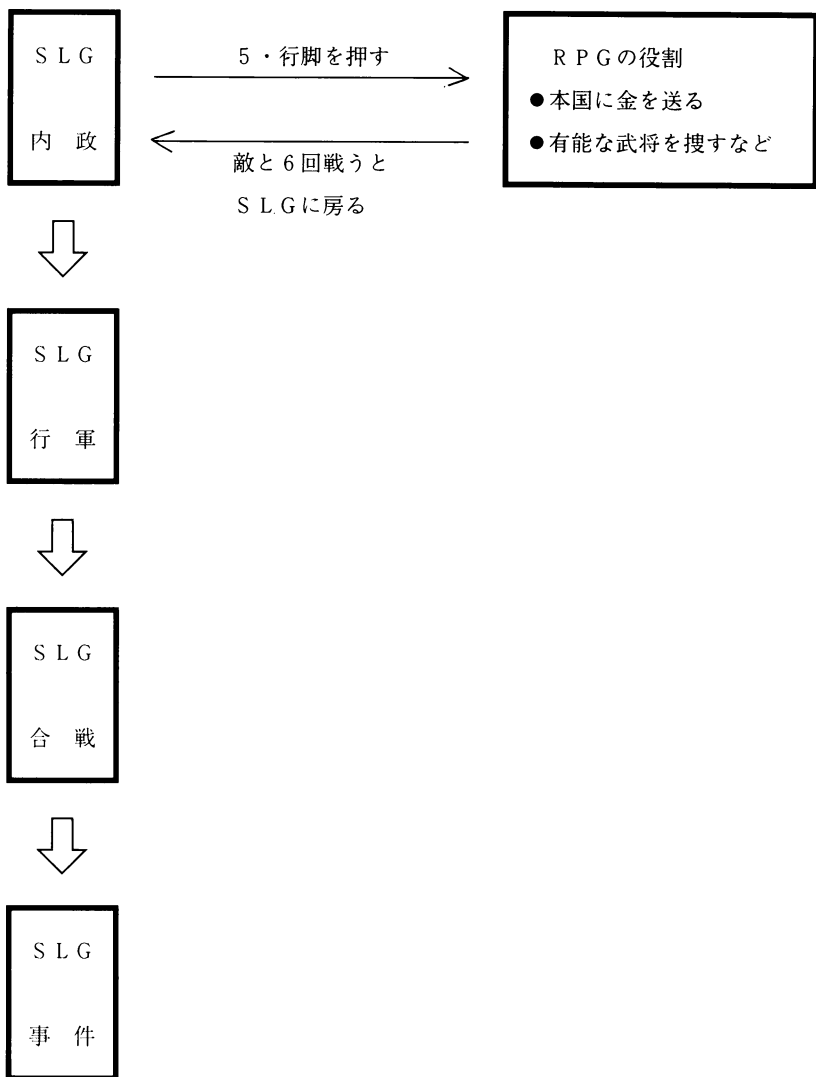
それぞれが、それぞれの思惑を秘め、領土を増やしていこうとします。

領土を増やせば、金が増え、兵を多く養えます。しかし、そのうち、空白地もなくなり、１１君主の激突がはじまります。

食うか、食われるか、力のある者が生き残っていき、ゲームは次第に白熱してきます。

どうぞ、知力の限りを尽くして、中国統一を成し遂げてください。

１季節の流れ

ＳＬＧ
内　政
５・行脚を押す
ＲＰＧの役割
●本国に金を送る
●有能な武将を捜すなど
敵と６回戦うと
ＳＬＧに戻る
ＳＬＧ
行　軍
ＳＬＧ
合　戦
ＳＬＧ
事　件

３、プレイ人数　　１人です。

４、君主の選択

下記の１０君主のうちのどれかを選んでプレイしてください。

ゲームに登場する国は５４エリアです。

君主名	本拠地
劉備	２２
曹操	１９
孫策	３１
呂布	３９
袁紹	６
公孫さん	２
袁術	２４
劉表	５０
劉璋	５４
馬騰	３３

ふりがな（上から順に、りゅうび、そうそう、そんさく、りょふ、えんしょう、こうそんさん、えんじゅつ、りゅうひょう、りゅうしょう、ばとう）

なお、張魯（ちょうろ＝本拠４６）は１１番目の君主ですが、これはプレイ出来ません。

５、ゲームの進行

次の（１）～（４）を１季節として進行します。季節とは、春、夏、秋、冬をさします。ゲームは、１９２年春から始まります。

なお、各季節における行軍の指令順序はランダムに決まります。

（１）内政フェイズ

兵士雇用（ＳＬＧ)、行脚（ＲＰＧ）などのコマンドを行います。

注：セーブ機能は、この内政フェイズが終わったところにあります。

（２）行軍フェイズ

自分の治めている領土エリア内の軍隊を動かします。

（３）合戦フェイズ

もし、（２）によって同じエリアに敵軍が存在する場合は合戦となります。

（４）事件フェイズ

包囲、天災などの各地情報が入ります。

注：フェイズとは段階の意味です。

６、勝利条件

ライバルの１０君主を倒すと勝ちとなります。

なお、ＲＰＧは未終了でも、ＳＬＧで１０君主を倒すと勝ちとなります。

７、ゲームオーバー

下記のいずれかに該当する場合はいずれもゲームオーバーとなります。

１・ゲーム途中で、本拠を敵に奪われた場合。

２・プレイヤーの選んだ君主が敵にくだった場合。

８、ゲームを始めるにあたっての選択

タイトル画面の後、

　　１・最初から始める　２・途中から始める　ＳＥＬＥＣＴ　１／２

と表示されます。

このゲームを初めてプレイされる方は１をお選びください。

過去にデータをセーブしており、そのゲームの続きをされる方は２をお選びください。

過去にデータをセーブしている場合、

　　ＳＬＧ＝１　　ＲＰＧ＝２　　ＳＥＬＥＣＴ　１／２

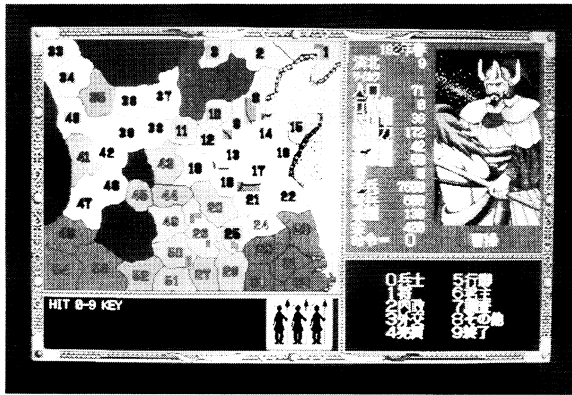
と表示されます。

このゲームには、ＳＬＧとＲＰＧにそれぞれ５つのセーブがあります。

次に

　　ロード　１－５　　ＨＩＴ　１－５　ＫＥＹ

と表示されますので１から５までの数値をご入力ください。

第二章　内政フェイズ

画面右側に下記のものが表示されます。

年、季節、君主名、場所、

人口、行動値、民情値、収穫力、環境値、商業値、将の人数、兵数、弩兵数、

食糧数、金

命令＝コマンド数

1、年

年に制限はありません。何年まででもプレイ出来ます。

2、季節

1年は春、夏、秋、冬の4季節です。

3、徴収

各季節には、そのエリアの商業数値の度合によりコンピュータが自動的に徴集し、従来の金に加算致します。

また、秋には刈り入れがあります。

この収穫は、そのエリアに入るのは勿論ですが、そのエリア以外に、少しですが、本拠地にも上納されます。

4、各項目の説明

行動値は、命令＝コマンド数に関係します。すなわち、そのエリアにいる武将の行動値を合計したものです。

民情値、環境値は度合で１００を限度としています。

その他の項目についての限度はありません。

いずれも数値が高いほどよいわけです。

注：民情値とは、そのエリアの住民感情などをさします。環境値とは、そのエリアの土木工事度合や衛生環境などの総合的な住み心地をさします。

5、相場

歩兵、弩兵の雇用、及び食糧の売買には相場があります。これは毎季節変動します。

6、コマンド

コマンドは

「命令＝コマンド数」

の数だけ実行出来ます。

これは、武将の要素である「行動力」によって命令数が決まります。そのエリアに武将がたくさんいると、各武将の行動力を合計して算出しますので、２０くらいの命令が出来る場合もあります。

なお、調査などのコマンドでは、命令数は減りません。

コマンド数が残っていても、もう他にする事がないとき、９の終了コマンドを押すと、終了です。

また、各項目には、回数制限のあるものがあります。

注：やりなおし

数値をまちがえたり、途中で命令を変更したりする場合はＥＳＣキーをご使用ください。

注：余剰の金

使い残した金は次ターンに持ち越されます。

毎季節に次のコマンドが用意されています。

【０】兵士

１、兵士雇用・・・（何回でも可）

持っている金の範囲内で兵士を雇用出来ます。

２、弩兵（どへい）雇用・・・（何回でも可）

持っている金の範囲内で弩兵を購入出来ます。

３、兵士訓練・・・１回限り

兵の訓練度が増加します。

４、兵恩賞・・・１回限り

兵の士気力が増加します。

【１】将

１、将配置替・・・（何回でも可）

将を自軍エリア内で配置替できます。

２、将調査

武将要素を見ることが出来ます。

３、恩賞・・・（何回でも可）

恩賞を与える事により、将の忠誠度が増します。

忠誠度は１００を限度としています。

４、将引抜き・・・（１回限り）

自国と隣接した他国の将を引き抜く事が出来ます。

５、離間の計・・・（１回限り）

自国と隣接した他国の将同士を仲たがいさせ、離反させます。離反した将はそのエリアからいなくなります。

【２】内政

１、開墾・・・（１回限り）

開墾コマンドを実行すると、そのエリアの収穫力が増加します。

２、商業投資・・・（１回限り）

商業コマンドを実行すると、そのエリアの商業値が増加します。

３、善政・・・（１回限り）

住民の感情がよくなります。

４、環境保全・・・（１回限り）

ときに、ききん、疫病などのアクシデントが起きますが、このコマンドを実行しておけば、収穫期の被害や、兵の被害の可能性が少なくなります。

【３】外交

１、同盟締結

他国と不可侵条約を結べば攻めてこなくなります。

条約を結ぶにはあるアイテムが必要です。

なお、条約は一国としか結べません。

あちこちの国と同盟を結べるというものではありません。

２、同盟破棄

１で結んだ条約を破棄するときに使用します。

３、贈物

ＲＰＧで見つけたアイテム（玉爾など）を他の君主に送ります。

友好度が増加します。

【４】売買

１、食糧購入・・・（何回でも可）

２、食糧売却・・・（何回でも可）

３、株式投資・・・（１回限り）

三国志にちなんだ１８の株式銘柄があります。

せっせと儲けて、本国に送り、軍備増強にあててください。

なお、遊び方は、「３株式投資」を選択すると、

１・買い、２・売り、３・予測、４・銀行、５・待つ、６・送金、７・説明の７つのコマンドがありますが、この７を選ぶとゲームの中で説明が出るようになっていますので、そこをお読みください。

【５】行脚（ＲＰＧ）・・・（１回限り）

このコマンドはＲＰＧです。この説明は長大になるので別章をもうけました。第七章にて説明致します。

【６】君主

１、君主視察・・・（１回限り）

君主が自領土を視察します。

２、君主能力

君主の能力が表示されます。

３、遷都

本拠を他のエリアにうつす事が出来ます。

４、委任・・・（何回でも可）

支配するエリアが増えてくると、いちいち各エリアのコマンドを実行するのが面倒になってきます。

委任すると、そのエリアの金を本拠に自動的に送ってくれます。

また、米はある程度の食糧を残して（敵に攻められたとき、食糧がなくては、即負けとなるため）自動的に金に換算して本拠に送ってくれます。

注：集権とは、中央集権の事で、つまりプレイヤーが１つ１つのコマンドを実行していくものです。

また、委任はいつでも解除できます。

【７】調査

１、各国状態

敵・味方の兵士、弩兵数状況などを調査する時に使用します。

↑↓キーでスクロールします。

ＥＳＣキーでもとに戻ります。

２、他国偵察・・・（何回でも可）

間諜が他国へ潜入し、そのエリアの情報（兵の数など）を教えてくれるようになります。

３、自国財産

ＲＰＧで獲得したアイテムを表示します。

４、相場

各季節の金１に対する歩兵、弩兵の雇用出来る数値や、また、食糧を購入出来る数値が表示されます。

５、兵士気力＆訓練度

兵士の士気力と訓練度が表示されます。

士気力も訓練度も１００が限度です。

【８】その他

１、送金・・・（何回でも可）

当エリアより、他エリアへの送金が出来ます。

２、送米・・・（何回でも可）

当エリアより、他エリアへの送金が出来ます。

３、他国撹乱・・・（１回限り）

自国に隣接した他国をかく乱します。

４、音楽

ＦＭ音源をお付けになっておられる方はゲーム中絶えず音楽が流れています。

この音楽を聞きたくないと思われる方は、

１・音楽要　２・音楽不要

と出ますから、

２を入力してください。

再び聞きたくなったら、１を入力していただければ、また聞けるようになります。

５、セーブ

後述

６、９８ノート

白黒表示では、自国エリアか他国か見分けにくいかと思い、各国をいろいろなパターンで表示しました。ただ、それだけです。

７、蘇生（そせい）

合戦で死んだ武将を生き返らせる事が出来ます。

8、赤兎馬

赤兎馬をもらった武将は、武術値、忠誠値があがります。

また、赤兎馬は他国との同盟を結ぶアイテムとしても使えます。

注：7、8、はRPGに関するもので、RPGのイベントを終了させる事により、表示されてくるコマンドで、最初から表示されていません。

7、セーブコマンド

もし、ゲームが長くなり、後日にゲームを持ち越したくなった時は、現在時点のデータをセーブすることが出来ます。

セーブは5つあります。

何番へセーブしますか（HIT1－5KEY）

と表示されますので、1から5までの数値を選択して入力ください。

たとえば、1を入力すると、

1番へデータをセーブ致します。

と画面に表示してセーブを実行していきます。

なお、以前にデータを1番に記憶させてあり、再び1番へセーブされた場合は以前のデータは消えてしまいます。

いったん、データをセーブしておいてその続きをすることもできます。

第三章　行軍フェイズ

【０・行軍】

行軍したいときは、０キーもしくはリターンキーを押していただきます。
すると、「出立地」と聞いてきますので、軍のいる場所の番号を入力してください。

つづいて、「目的地」と聞いてきます。
ここでは、目的の場所が、「行軍可能場所」として、表示されますので、その中から選んで数値を入力してください。具体的には、出立地から目的地へ行ける範囲は、その地と隣合った線で結ばれているところです。
もちろん、自軍エリアから他の自軍エリアへの行軍（援軍）も出来ます。

つぎは、「兵士」と聞いてきます。
兵士の人数を入力してください。
ただし、２０００人以上でないと受け付けてくれません。

つぎに、「弩兵」と聞いてきます。
弩兵の人数を入力してください。
弩兵は０でもかまいません。

つぎに、「兵糧」と聞いてきます。
最低必要兵糧が示されます。これ以上持っていかないと、行軍出来ません。

つぎは、「武将」と聞いてきます。
右覧にそのエリアの武将が表示されますからカーソルを移動して行軍させたい武将を選択してください。４人まで行軍できます。
９キーを押すと終了します。
なお、武将を連れていかなくてもかまいません。

上記行軍は自分の軍がいるエリアからなら何回でも出来ますが、そのつど、０キー、もしくはスペースキーもしくは、リターンキーをおさなければなりません。派兵の必要がなくなった時点であらためて２キーを押します。
数値をまちがえたり、途中で命令を変更したりする時にはＥＳＣキーをご使用ください。

【１・調査】

敵・味方の兵士、弩兵数状況を調査する時に使用します。
↑↓キー、もしくは２、８キーでスクロールします。
ＥＳＣキーでもとに戻ります。

【２・終了】

自分の手番を相手に渡すときに使用します。

＊＊＊ご注意＊＊＊

行軍順序は毎回ランダムに決まります。このことは、非常に重要ですので、よく記憶にとどめておいてください。一つの地域に敵軍の兵が侵入してくれば合戦になります。これらは合流することなく、別々に戦いますから、同じ地域で何回も合戦しなければならない場合もあります。(重要)

Ａ、Ｂ、Ｃ

例えば、上記のようにＡ、Ｂ、Ｃ国が並んでいたとします。Ａ、Ｂが曹操軍エリアで、Ｃが劉備軍エリアとします。曹操軍がＡからＢに援軍を送り、劉備軍は同一ターンで、ＣからＢを攻撃すべく派兵したとします。
行軍順が曹操軍が先で、劉備軍があとの場合、
ＡよりＢに派兵した曹操軍兵はＢで合流し、そのあと劉備軍と戦います。
一方、行軍順が、劉備軍が先で、曹操軍があとの場合、
まず、Ｂ対Ｃの戦いが行われます。仮に、劉備軍が勝ったら、Ｂ領土は劉備軍のものとなり、そのあと、ＡよりＢに進軍した曹操軍との戦いになります。
このように、行軍順により、多いに、違いがあることを銘記ください。

第四章　天王山フェイズ

備中高松城を包囲していた羽柴秀吉が、本能寺における信長の訃報に接し、急きょ毛利軍と和睦し、大返しに大阪へ帰りました。仇敵明智光秀とは山崎という所で遭遇するであろうと予想されました。

この山崎という所は天王山の麓にあります。この天王山を取った方が決戦において有利な戦いが出来るとして、双方が決戦前に山の奪い合いになりました。結局、秀吉方が取り、実際の戦闘もこの山のおかげで、有利に戦いを展開出来たわけです。結果は、秀吉軍の大勝に終わりました。

ここから、こんにち、プロ野球などにおいて、首位決戦などを、天下分け目の決戦、天王山の戦いなどとよばれるようになりました。

このゲームにおいても、これを採用しました。

遭遇するであろう場所の有利な場所を、先に取った方が先行出来、かつまた、1ポイント先着ポイントが与えられます。

従って、攻められた方も、遭遇するであろう場所に向かって行軍せねばなりません。

これをカード形式にしました。カードは全部で４０枚。手持ちは５枚です。

太陽カード、鍵カード、剣カード、巻物カード、壷カード、おふだカードがあります。(各枚数がいくらあるかは、あえて公表しません)

このうち、剣、巻物、壷カードは数字がついており、その数だけ進みます。

ただし、山、川、林などは平地と違い、行軍力が鈍ります。

太陽カード、鍵カードは無条件に一定の数だけ進める、いわゆる、特権カードです。また、途中、穴、大石、柵などの妨害物があります。これらは、剣、巻物、壷カードにいくら数字があっても前進出来ません。

おふだカードで、障害物を取りのぞいて進んでください。

ただし、太陽、鍵カードは、これら妨害物も無視して進むことが出来ます。

また、途中、現地民を吸収し、兵にしたり、食糧の現地調達もあります。

第五章　合戦フェイズ

1、武将要素

合戦には４人までの武将が参加出来ます。

武将数値は、武術、指揮、知力、行動、忠誠の５つありますが、合戦では武術、指揮、知力、忠誠の４つが関係します。

一騎討ちは、プレイヤーが選択するので、武術の高いものを選ぼうと低いものを選ぼうと自由ですが、指揮、知力、数値は、誰彼ということなく、合戦の始まる前に、その軍の最高値を採用します。

例えば、

	武術	指揮	知力
A	１００	２０	３０
B	２０	１００	５０
C	３５	４５	６０
D	５０	４０	８０

という４人の武将がいた場合、一騎討ちは、どの武将を選択しようと自由ですが、指揮値はＢ、知力値はＤ、をコンピュータが自動的に検索し、決定します。

従って、武術値の高い者、指揮力の高い者、知力の高い者などで、タッグを組んで合戦に出かけると良いでしょう。

一騎討ちで勝った武将の武術数値は若干ながらあがります。

武術数値以外の指揮力や知力などの数値は不変です。

（１）武術＝一騎討ち

敵から仕掛ける場合もあれば、当方が申し込む場合もあります。

たくさんの武将がいても、一騎討ちは１回の合戦につき１回しか出来ません。

一騎討ちは武術数値が関係しますが、数値が高ければ必ず勝つというものではありません。

（2） 指揮＝部隊の指揮力

部隊の人数＋地形効果＋指揮力＋先着＋兵訓練度＋兵士気力＋戦運＝攻撃力

戦闘の計算式は上図の通りです。
いわば、指揮力は沢山の要素の中のひとつです。
それほど、双方の指揮力に差がない場合は、双方に星マークがついていて、
互角という事になります。

（3） 知力＝持ポイント
将引抜き、離間の計、退却の際のポイント数

（4） 忠誠＝内政での「離間の計」、戦闘での「将引抜き」に関係

2、プレイヤー側の数値
プレイヤー側の数値は、画面の左側に表示されています。

3、駒キャラクタ
戦闘駒は１５個です。

4、移動と戦闘
移動したくないときは、５キーもしくはリターンキーを押します。
敵味方が隣接すると戦います。

5、スペースキー
駒が点滅しているときにスペースキーを押すと、(駒はどの駒でもよい)

１一騎討ち	０Ｐ	２将引抜き	５０Ｐ
３離間の計	３０Ｐ	４調査	０Ｐ
５、退却	２０Ｐ	９戻る	
持ポイント	Ｐ		

と表示されます。

１の一騎討ちは、したいときに選んでください。ただし、１回のみです。

２の将引抜きは、２ターンめ以降に可能です。

敵将が寝返ります。

３の離間の計は、２ターンめ以降に可能です。

敵の１軍が戦線から離脱します。

４の調査には

１戦力調査　　２敵将調査　　３自将調査　　４部隊調査

があります。

１の戦力調査によって、兵力以外の要素の優劣が分かります。

４の部隊調査は、個々の部隊がどれだけの戦力を持っているかがカーソルで分かるようになっています。ＥＳＣキーで元に戻ります。

５の退却は、周囲の味方エリアへ退却します。

０キーで、全体ｍａｐを見る事が出来ます。もう一度、キーを押すと、元の状態に戻ります。

６、弩兵（弩兵とは、弓を持った兵の事）

弩兵を一定値以上戦場に持っていくと弓がうてます。

７、勝利

マントを着たキャラが「将」です。これを倒すと勝利となります。

侵入側が勝った場合は、その地域を占領したことになります。

兵力は戦いが終わった時点の数値となります。

８、退却

退却はカードによります。退却の場合は妨害物はありません。

従って、「おふだカード」は退却の場合、役に立たないカードということになります。

とにかく、ゴールめがけて逃げきれば、退却出来たことになります。

第六章　事件フェイズ

1、包囲

隣合うエリアが全て自軍以外の敵軍となった場合、その包囲されたエリアは陥落し、空白地となります。ただし、その隣接したエリアに1つでも空白地があると、包囲とみなされません。

また、隣合うエリアが全て同じ軍となった場合、その包囲したエリアはその軍のものとなります。

たとえば、20を包囲する場合は、18、19、21、25、26、44、が関係します。

23を包囲する場合は、21、22、24、29、31、が関係します。

2、ききん、疫病など

ときに、ききん、疫病などの予期せぬ出来事が起こり、兵、弩兵などに被害があります。

平素、環境などに力を入れておくと、いざという時にはコンピュータの受け持つ国とは差が出てきます。

第七章　行脚（ＲＰＧ）

１、概要

内政フェイズで、５・行脚のコマンドを選択します。

はじめて５・行脚コマンドを選択した場合は、まず、自軍の武将の中から旅をする武将を選択します。なにがしかの金を持って武将は旅に出ます。黄巾賊と戦い、金を捜し、アイテムをみつけ、経験を増やし、レベルを上げていきます。

黄巾賊と６回戦うと、ＳＬＧモードに戻ります。続きは、次の内政モードなったら、又、５・行脚を選択して下さい。

２回目以降は、旅の途中からはじまります。従って、迷路の途中などで、ＳＬＧモードに戻ると、次回には、右に行くのだったか、左に行くのだったか分からなくなるおそれがありますので、メモなどしながら、プレイされると良いでしょう。

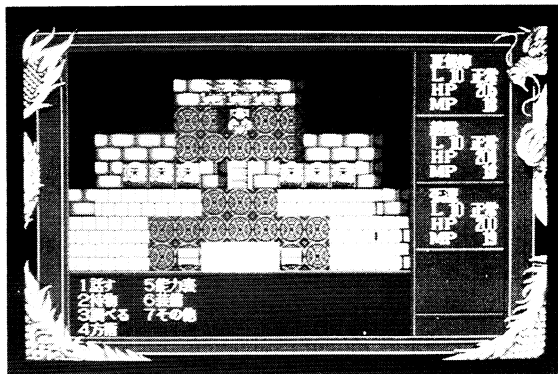
なお、「三国志演義１」のアンケートハガキの中にたくさん、この問題がのっておりました。（４回戦うとＳＬＧに戻る＝右に行くのか左に行くのか分からなくなるというもの）

そこで、今回は、４回を６回にしました。

しかし、前回と違って今回は迷路は一層複雑です。それでもクレームがきそうな気がして、お客様の判断によって、１回のＲＰＧで１２回戦えるモードを用意しました。そのかわり、ＲＰＧは各季節にプレイ出来るわけでなく、隔季節にプレイ出来るということにしました。

なお、ＲＰＧで戦闘不能になっても、次のＳＬＧコマンドになったら、ゲームマスターがペナルティなしで、復活させてくれます。

注：町に立っている武将に話しかけ、雇うと、その武将は本国に送られ、ＳＬＧで活躍します。
　一方、主人公と一緒にＲＰＧの旅をする武将はイベントをクリアしていくうちに参加していく武将です。

■画面説明

【状態】……正常、混乱、錯乱、金縛、戦不などがある。

[正常]……説明略

[混乱]……何回かに一度は、混乱していて攻撃出来ない

[錯乱]……何回かに一度は、まちがって味方を攻撃してしまう

[金縛]……金縛りにあった状態になり、なにも出来ない

[戦不]……ＨＰが０になると戦闘不能となる

【Ｌ　】……レベル

経験をつんで一定値まで達すると、レベルがあがる

【ＨＰ】……体力ポイント

【ＭＰ】……方術ポイント

[攻撃方術]……特殊攻撃

[回復方術]……ＨＰの回復

[解除方術]……混乱、錯乱、金縛状態を解除

[蘇生方術]……生き返り

ＨＰは、レベルがあがったり、方術、アイテム、宿屋での宿泊などによって回復します。

ＭＰは、宿屋での宿泊によって回復します。

■歩行で使用するキー

歩行は、２、４、６、８のテンキー
もしくは、→、←、↑、↓を使用します。
注：５キーはその場でくるくるまわりますから、経験値稼ぎに使うと便利でしょう。

■歩行中のコマンド

歩行中のコマンドは、リターンキーを押してください。
すると、画面下方に、下記の７つのコマンドが表示されます。
なお、「ＥＳＣキー」で元に戻ります。

【１】話す　　宿屋、医者、武器屋、アイテム屋、便利屋、その他画面上の人物と話しをしたいときに、選ぶコマンドです。
隣り合った場合、もしくは、テーブルやカウンターなどをはさんで話しができます。

【３】持物　　所持しているアイテムを使用できます。

【２】調べる　　宝箱の前で、このコマンドを選ぶと、宝箱の蓋が開きます。
タンスや戸棚も調べて見ましょう。

【４】方術　　歩行中は、ある一定の方術が使用できます。

【５】能力表　　現在の経験値、次のレベルまでの経験値必要数値、現在の装備状況、現在の攻撃力、防御力、俊敏力、総筋力が表示されます。

◇攻撃力……敵へ与えるダメージ力です。
ただし、敵にも、防御力を備えていますから、数字通り

のダメージを敵に与えるというものではありません。

◇防御力……敵の攻撃力を減殺する力です。

◇俊敏力……どちらが、先に攻撃できるかという、いわゆる、すばやさです。

◇総筋力……すべての武器を身につける力です。

◇残り筋力…武器、鎧、盾、兜に各々重量がありますが、総筋力からこれらの武具を引いた筋力の事です。

注：よりすぐれた武具を装着することによって、攻撃力と防御力は高くなっていきます。

【6】装備　武具屋で、武器などを購入したら、この「装備コマンド」で装備します。

右上に表示される購入した武具一覧表のカーソルを移動させ、思ったところで、リターンキーを押してください。現在、着用もしくは所持しているものと入れ替わります。

注：総筋力以上のものを身につけようとすると、ブザーがなります。

【7】その他

1、これからの行動

毎日、少しずつプレイされる方もいらっしゃいます。しかもＳＬＧ＋ＲＰＧの複雑ゲームです。今、ＲＰＧをどこまで進めたのか、忘れてしまったりする場合もあるかと思います。そこで、このコマンドを選択していただければ、自分が今、何をしなければいけないかを教えてくれます。

2、ＳＬＧへもどる

ＲＰＧは必ずしも、6回全てを戦わなくても、プレイヤーが、ＲＰＧの区切りがいいので、ひとまず、ＳＬＧへ戻りたくなったら、このコマンドを選んでください。すぐにＳＬＧへ戻れます。

3、キャラの歩行速度の調節

最近は以上に早いｃｐｕも出ております。

そこで、ユーザーが数を入力する事により、キャラクタの歩行速度を調節していただこうというものです。

最初は、０に設定しています。

このままでよい人は、このままプレイして下さい。

なお、０以上には早くなりません。

早いｃｐｕの方は、数を適宜入力してみて下さい。何度でもやりなおしが出来ます。数が多くなるほど遅くなっています。

4、ＲＰＧの戦闘回数

第七章行脚の概要で述べた通りです。

通常は６回です。

１度に１２回戦いたいという人は、「２」を選んでください。

また、途中で６回戦うようにしたいなら、「１」を選んで下さい。

■アイテム屋…アイテム屋で、アイテムを買ったり、売ったりできます。

なお、売るときは、買った時の８割です。

アイテムは次の７種類があります。

また、アイテムを購入する場合は、制限を儲けております。

一方、歩行の途中で宝箱の中などから見つけるアイテムについての制限オーバーはかまいません。

【1】銀仙丹　　　ＨＰを一定値回復できます。

【2】金仙丹　　　ＨＰを強力に回復できます。

【3】リターン　　城、塔、森、山の迷路を歩行中に、このアイテムを使用することによって、外に飛び出せます。

【4】脳天気一番　混乱状態が正常になります。

【５】錯乱ナオール　錯乱状態が正常になります。

【６】解縛心気丹　　金縛り状態から正常に戻ります。

【７】赤神活力丹　　戦闘不能状態から正常に戻ります。

■宿屋………宿泊する事により、消費したＨＰ、ＭＰが回復します。

■武具屋……武具屋で、武具を買ったり、売ったりできます。
なお、売るときは、買った時の８割です。

■医者………混乱、錯乱、金縛、戦不を正常に戻してくれます。

■便利屋……本拠と便利屋間で金を送ったり、送ってもらったり出来ます。
積極果敢に利用しましょう。

■方術

方術は、歩行中方術と戦闘中方術があります。
各方術を覚えるレベルというものがあり、それぞれのレベルに達しないと、覚えません。

【攻撃方術】　敵を一定値攻撃します。

【回復方術】　ＨＰを回復します。

【解除方術】

混水模魚の術　混乱状態を正常に戻します。
錯乱覚醒の術　錯乱状態が正常になります。
金蟬脱殻の術　金縛り状態から正常に戻ります。

【蘇生方術】　　　　生き返ります。

■戦闘

歩行中に敵に出会ったり、また、こちらから話しかけたりして、戦闘となります。

コマンドは、下記の５つのコマンドがありますので、選択して戦ってください。

相手を倒すと、経験値があがったり、敵の所持金を奪うことができます。

ＥＳＣキーで、途中まで選んでいたものを撤回できます。

【戦う】　　　　複数出る場合があります。
そのときは、どれを攻撃するか、選択してください。

【方術】　　　　方術を使用出来ます。

【持物】　　　　アイテムを使用できます。

【防御】　　　　敵の攻撃に対し、防御をはることができます。

【逃げる】　　　文字通り、逃げられるわけですが、場合によっては、逃げられない場合もあります。

【説明】　　　　敵を解説しています。

■セーブのしかた

もし、ゲームが長くなり、後日にゲームを持ち越したくなったときは、現在時点のデータをセーブすることができます。

※セーブの仕方は水晶のキャラに隣接し（四方のどの場所でもよい）

「１話す」のコマンドを選択して下さい。

☆☆☆　ゲームのこつ　☆☆☆

１、君主の選択

はじめてプレイされる方は、端っこにいる君主をもってプレイされるとよいでしょう。

いきなり、「曹操」などでプレイされたいでしょうが、これは、他の君主で十分勝てるようになり、かつ、ＲＰＧのおいしい箇所がほとんど把握出来るようになってからの方がよいと思います。

２、ＲＰＧ

このゲームはＲＰＧなしで、プレイする事も出来ますが、勝つのは容易ではありません。

すなわち、同盟とか、沢山の金などがＲＰＧにあり、これらを勘案したゲームバランスにしているからです。

このゲームがどうしてもクリア出来ないというプレイヤーは、とにかく、ＳＬＧの方は、本拠ほか数国を維持するだけにとどめて、ＲＰＧのｍａｐを徹底的に歩いてみましょう。すると、ＲＰＧのおいしい所から先取り出来るようになり、それらをＳＬＧに持っていけば、楽々に勝てるようになるかもしれません。

また、ゲーム開始後、早い段階で、筋力もないのに、高価な武具などを手に入れたりして、宝の持ちぐされという場合もあるだろうかと思いますが、そんなときは、すぐに叩き売って、便利屋に頼んで金を本拠に送るという手があります。

とにかく、本拠はビンボーですから・・・

お知らせコーナー

3、800円ソフト第九弾

【項羽と劉邦2】こううとりゅうほう2

PC9801シリーズ　5”2HD　3，5”2HD　ディスク2枚組

ジャンル　SLG

内容：秦の始皇帝の没後、再び動乱の時代を迎えた中国。プレイヤーは劉邦に扮し、中国大陸を統一する事を目的とする。史実でもそうだが、このゲームでも、対項羽に対して、劉邦は百戦百敗する。

とてつもなく強い宿敵項羽を倒すために、どうすれば勝てるか。史実にのっとり、プレイヤーは、陳平、随何の二人に命じ、RPGの外交の旅に出す。彭越、英布を勧誘し、更に反間苦肉の策を用い、項羽を四面楚歌に追い込んでいく。

唯一の勝利パターンを参謀・張良から学び、劉邦は実践していく。

2つの太陽の形容詞、また、史上最大のライバルの形容詞として、はたまた、中国将棋の元となるこの二人を中心にゲームは展開していく。

ゲームの特長

●化物のように強い項羽をいかに倒すかがゲームの中心となる。

●1つのゲームの中にRPGとSLGが混在し、それらは、史実にのっとり、融合しながら展開していく。

●SLGの武将要素にRPGでおなじみのHP、MP、AP、DP、レベル、経験値が存在し、これらは、戦闘時の火、水、穴、石攻め、離間の計、十面埋伏の計、内応の計などに関係する。

●内政を極限まで切り捨て、派手な戦闘、仕掛け、計略に重点を置いた。

★ものすごく項羽が強くてやりがいがある。値段が安くて内容が濃い。

東京　　学生　　k・N

【あーるぴーじー魏呉蜀志】あーるぴーじーぎごしょくし

ＰＣ９８０１シリーズ　５”２ＨＤ　３，５”２ＨＤ　ディスク５枚組

ジャンル　ＲＰＧ　　価格　６、８００円

■ディスク５枚組　６０のイベント

「三国志」の世界をＲＰＧであますところなく再現！

■主なイベント

第一部　風雲まさに立つべし

桃園の誓い、黄巾賊退治、董卓打倒連合軍参加、華雄、呂布との一騎討ち、公孫、孔融、陶謙各応援、袁術討伐、呂布打倒

第二部　赤壁の大戦

袁術討伐、曹操との決別、袁紹を頼る、関羽５関を破る、劉表を頼る、徐庶加わる、三顧の礼、趙雲、張飛活躍、赤壁の大戦

第三部　望蜀

江陵城奪取、零陵、桂陽、武陵、長沙奪取、黄忠との一騎討ち、魏延加わる、劉璋と会見、馬超との一騎討ち、成都入城

第四部　夷陵の戦い

定軍山の戦い、漢中王になる、樊城の戦い、夷陵の戦い

■主な敵将との戦い

程遠志、張宝、張遼、張角、華雄、呂布、于禁、袁術、車冑、曹仁、夏侯惇、曹操、黄忠、張仁、馬超、夏侯淵、潘璋、陸遜

■主な敵軍との戦い

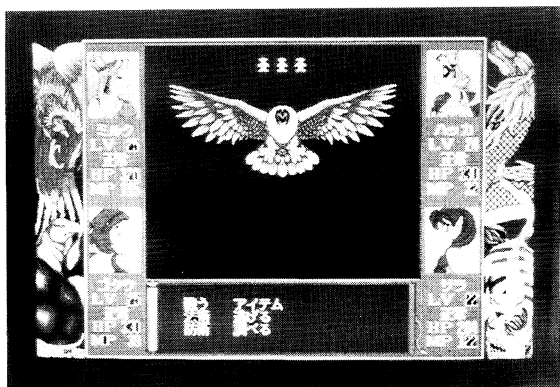
各種山賊、黄巾賊、董卓軍、袁紹軍、曹操軍、袁術軍、零陵軍、劉璋軍、張魯軍、孫権軍

■プレイヤーの将

劉備、関羽、張飛、趙雲、徐庶、孔明、ほう統、黄忠、魏延、馬超、関平、関興、張苞、曹操、徐晃、周瑜、黄蓋

★三国志のイベントがうまく表現されていてよい。ストーリィがしっかりしている。　東京　自由業　Ｔ・Ｏ

３、８００円ソフト第十弾

【ミルキーワールド西遊記】

ＰＣ９８０１シリーズ　５”２ＨＤ　３，５”２ＨＤ　ディスク３枚組

ジャンル　ＲＰＧ

３部構成の壮大なスケールで展開する中国大陸冒険ファンタジー

●次はどんなモンスターが出てくるだろうかと、つい、期待してしまいたくなるような極彩色のモンスター群

●もっともっと迷っていたくなるような、変化に富んだ、楽しい迷路群の数々

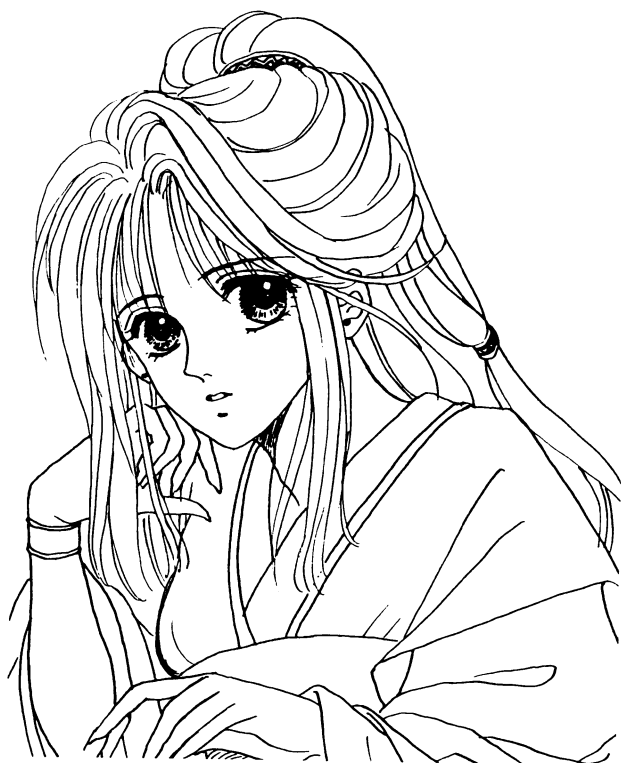
●主人公ミルク、女孫悟空、八戒の妹ハッカ、沙悟浄の妹サラの４人が、ふとした事から、三蔵法師達の代わりに、天竺へお経を取りに行く事となった。
待ちかまえるは、中国に由来する数かずの妖怪達・・・３部構成のたっぷり遊びごたえのある中国ファンタジー巨編。

★敵モンスターの解説もあってなかなかよかった。ついつい夢中になって徹夜してしまいました。

神奈川県　学生　　Ｄ・Ｔ

■注意事項

※このプログラム及びマニュアルの内容を無断で複製、もしくは転載することは法律で禁止されています。

※製品は万全を期しておりますが、動作不良、その他質問などございましたら、月曜～金曜９：３０～１８：３０の間にお願いします。

ソフトプラン株式会社
〒719-11 岡山県総社市中央2-6-36
TEL (08669) 3－8686